

NEW 3D GOLF SIMULATION

遙かなる夢-ゴルフ™

PERFECT GUIDE

パーフェクトガイド



Augusta



3 PLAYING MANUAL

- 3 ————— モードの選択
- 4 ————— ゲームスタート
- 5 ————— プレーの手順

8 オーガスタ コース攻略

- 8 ————— コースガイド
- 9 ————— HOLE 1
- 10 ————— HOLE 2
- 12 ————— HOLE 3
- 13 ————— HOLE 4
- 14 ————— HOLE 5
- 15 ————— HOLE 6
- 16 ————— HOLE 7
- 17 ————— HOLE 8
- 18 ————— HOLE 9
- 19 ————— HOLE 10
- 20 ————— HOLE 11
- 21 ————— HOLE 12
- 22 ————— HOLE 13
- 24 ————— HOLE 14
- 25 ————— アーメンコーナーのワナ
- 26 ————— HOLE 15
- 28 ————— HOLE 16
- 29 ————— HOLE 17
- 30 ————— HOLE 18

32 オーガスタをかざるスターたち

Contents



表紙、目次および全ホールの実景写真提供／小学館プロダクション



PLAYING MANUAL

プレーイング マニュアル



ゲームを始めるにあたって…

『遙かなるオーガスタ』は、リアルな3Dタイプのゴルフシミュレーションゲーム。そのリアルさゆえに、いままでのゴルフゲームでは考えられなかったほど高等なテクニックが要求される。初心者諸君、なんの予備知識もなく『遙かなるオーガスタ』の世界に入ってしまうなかれ、といったところか。

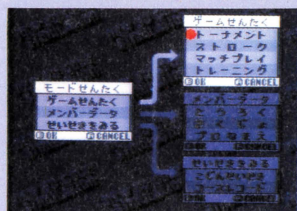
モードの選択

ではさっそく、『遙かなるオーガスタ』を始めてみることにしよう。まずキミたちがしなければならないのは、モード選択だ。この『遙かなるオーガスタ』に

は、3つのモードがある。ひとつはゲーム選択。これからプレーするゲームの種類を選択するのだ。そしてメンバーデータ。プレーヤーの登録などをするモ

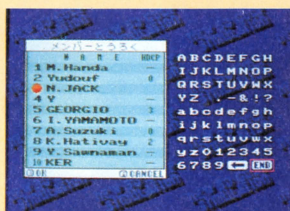
ードだ。また、数回ラウンドしているプレーヤーに対して、いままでの成績を見るモードも用意されている。さて、まずはプレーヤーの登録から始めよう。

ゲーム選択



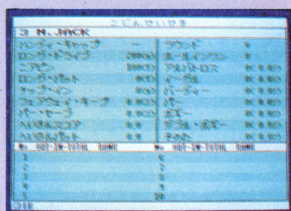
ゲームはトーナメント、ストロークプレー、マッチプレー、トレーニングの4種類。トーナメントは、プレーヤーを含む総勢48人で争う1ラウンドのストロークプレー戦だ。各ホールを終了時に順位が発表される。トレーニングは、任意のホールを選んで、そのホールだけを練習できるモードなのだ。

メンバーデータ



プレーヤーの名前を登録するモード。最高10人までの登録が可能。また、10人のプレーヤーのほかに、48人のプロ選手のデータが登録されており、この選手たちがトーナメント時の対戦相手となる。ここに登録されているプロ選手の名前を変更し、自分なりのマスターズを作り上げるのもよいのでは……。

成績を見る

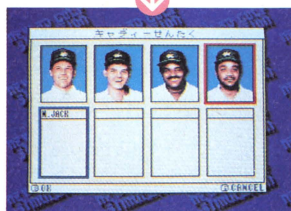


登録選手の過去のプレーデータを見るモード。ホールインワン、イーグル、バーディーなどの数や、最大飛距離、フェアウェーキープ率、平均パット数などの細かいデータを見ることができるのだ。個人の成績以外に、コースレコードのベスト10スコアとそのプレーヤー一名を刻むことができる。

ゲームスタート

メンバーデータでプレイヤーの登録を済ませたら、ゲームスタートだ。まずはゲーム選択で、自分のプレーするゲームモードをセレクト。トレーニングモ

ゲーム選択



■どのキャディーを選ぶか？ ここでキミのセンスが試される……!?

ト以外は、ここで自分のキャディーを選ぶことになる。ちなみに、キャディーは4人いるが、誰を選んでもくれるアドバイスは同じだ。キャディーは、自分の好みで選べばいいわけ。

自分のキャディーを選んだら、



■ラウンド開始。ここであのビッグトーナメント、マスターズが開催される。

ラウンド開始。ここから18個のホールをまわり、いかに少ない打数でボールをカップインさせるかという、単純明解なゲームが始まる……。

単純明解とはいえ、ゴルフはメンタルなゲーム。自分の精神状態いかんで、どれだけスコアを崩してしまうかわからないのである。どんなことにも腹を立てず、いつも沈着冷静にプレーできるようにさえなれば、アンダーパーでラウンドできる日も近いといえよう。当面の目標は、ハンディキャップ0だ。

メ イ ン 画 面 の 見 方



セレクトウインドー このウインドーには、ボールを打つためのさまざまなデータが表示される。現在プレイヤーが立っている位置から見たピンの方向や風向き、スタンスなどだ。また、このウインドーはセレクトボタンを押すことにより、3D画面中の左上から右上、右下、左下……と移動させることが可能。ショット時にこのウインドーがじゃまになるようであれば、移動されたし。

3D画面 プレーヤーの立っている位置から見た風景を表示する画面。

方位スケール プレーヤーが現在向いている方向を示すスケール。スケールに書かれたE、W、S、Nの4つのアルファベットは東西南北を表わし、赤いピンのマークは、ピンの方向を表わしている。当然のことながら、3D画面で見られる風景は、ここに表示された方向を向いたときに見られる景色だ。

風 現在の風向きと風力を表示。風向きは、下のホール全体図の向きに対応しているので、プレイヤーが向きを変えても、ここに表示される風向きと風力に変化はない。

ライ 現在、ボールが止まっている位置のライを表示するウインドー。

ホール全体図 現在、プレーしているホールを真上から見た全体図。横に100ヤード単位のスケールやホールナンバーなども表示される。また、これからショットするプレイヤーの名前やボールを打つ方向、打球の軌跡などもここに表示。

ホールデータ 現在、プレーしているホールのデータを表示するウインドー。表示されるデータは、このホールのパーと距離。

プレーの手順



プレーの手順はおおまかにいって、左のチャートに紹介した9つ。この9つの手順をふんで、やっとボールを1打打つことができるのだ。1打打ったら、またこれのくり返し。というわけで、これからこのプレーの手順にしたがって、ゲームの遊び方を細かく解説していくことにする。

風



まず最初にチェックしなければならないのは風向きと風力だ。同じホールをプレーするときでも、風向きひとつで攻め方が大きく変わってくるからだ。とくに風の影響を受けやすいショートアイアンでのショットは、入念に風を調べなくてはならない。



◆風向にあおられて、思わぬ方向にボールが……。思わ

グリーン



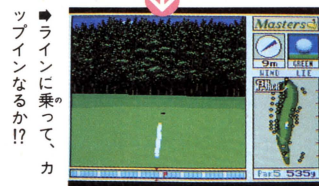
◆グリーンの傾斜をよく読んでからバット。

風の次はグリーン。グリーンに関しても、いろいろなチェックポイントがある。まずピンの位置。ピンの位置は各ホール4種類ずつあり、ランダムに変化する。次に傾斜。グリーンは真っ平ではなく、起伏に富んだ形状をしている。それだけにボールの落とし場所ひとつで、ボールがはじかれたり、転がりすぎてグリーンをオーバーしてしまう

こともある。グリーンの形状とピンの位置を考え合わせて、どう攻めるかを検討すべし。

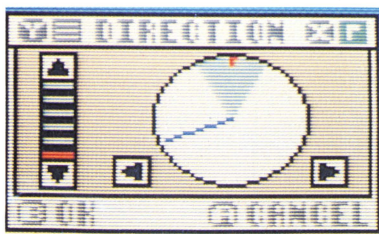


◆Xボタンでグリーンまわりを入念にチェック。好スコアのための基本だ。



◆ラインに乗って、カ

方向



風とグリーンを調べたら、次にショットする方向を定める。方向はセレクトウインドーを見ながら行なう。セレクトウインドーには、現在向いている方向に対してのピンの位置、風向きが

表示されているので、それを参考に方向を決めるのだ。

また、このウインドーの左には、上下に移動するカーソルが付いている。これに上下すると、3D画面での自分の視点も上下する。

ライ

風、グリーン、方向ときたら、次はライを見る。ライは風以上に、ボールの飛距離を左右するからだ。このゲームに存在するライは、基本的に右に紹介した6つ。それぞれに特性があり、そのライによって、ボールの飛距離が大きく変わってくる。ラフも、ボールの沈み具合によって3種類に分けられる。深く沈んでいるほどボールは飛ばない。



○ティー

ティーアップされた状態。もっとも距離が出る。



○バンカー(ノーマル)

SWやショートアイアンでなら、ほどほどに打てる。

○フェアウエー

ティーほどではないが、かなりの飛距離がのぞめる。



○バンカー(目玉)

ボールがめり込んでいるぶん、距離もあまり出ない。



○ラフ

草にクラブを取られてしまい、あまり距離が出ない。



○バンカー(大目玉)

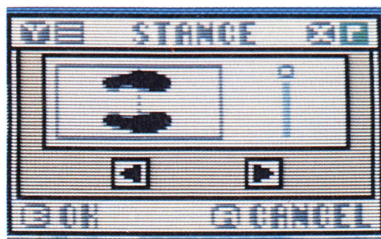
かなり強く打っても、ほとんど飛んでいかない。最悪。

クラブ

クラブ	飛距離	クラブ	飛距離
1W ドライバー	270ヤード	6 I 6番アイアン	160ヤード
3W スプーン	230ヤード	7 I 7番アイアン	150ヤード
4W パフィー	210ヤード	8 I 8番アイアン	140ヤード
2 I 2番アイアン	200ヤード	9 I 9番アイアン	120ヤード
3 I 3番アイアン	190ヤード	PW ピッチングウエッジ	110ヤード
4 I 4番アイアン	180ヤード	SW サンドウエッジ	90ヤード
5 I 5番アイアン	170ヤード	PT パター	100フィート

クラブ選択は難しい。なぜなら、いままでにチェックしたすべてのポイントに合ったクラブを選ばなければならないからだ。画面に表示されるピンまでの残り距離だけを見てクラブを選んでダメなのだ。左の表は、各クラブの飛距離。無風状態でティーから打った平均値だと思ってほしい。

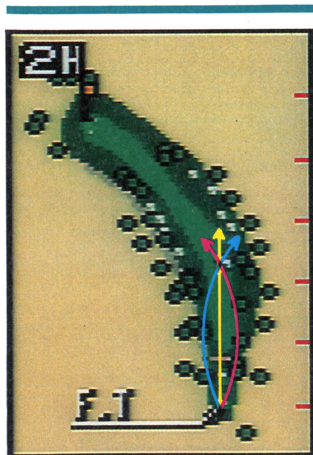
スタンス



クローズスタンス

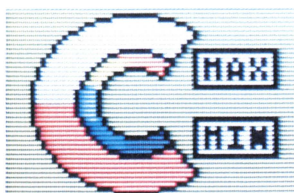


オープンスタンス



ここで決定するスタンスによっては、もう一度方向を定め直さなくてはならないことがある。スタンスは、打球に変化を与えて、右や左に曲げる行為だからである。ちなみに右足を後ろに引いた状態(クローズスタンス)で打つとドロー(左曲がり)、左足を引くとフェード(右曲がり)がかかる。かなり高等なテクニックといえよう。

インパクトの強さ

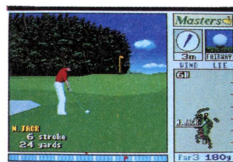


インパクトの強さ、すなわち、ボールを打ち込む力加減を決定する。あたりまえのことだが、この力が強いほど、ボールに勢いがつき、遠くまで飛ばすことができる。上の写真は、インパクトの強さを決定するときのセ

レクトウインドー。Bボタンをおすと、この弓なりのバーが徐々に赤くなっていき、一番上まで赤くなったときにマックスパワー。赤い部分が少ないほど、パワーが弱いことを示す。

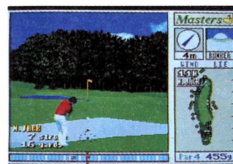
インパクトの強さは、強ければ強いほどいいという単純なものではない。たとえばグリーンまわりからのアプローチショットは弱くとか、バンカーの大目玉からの脱出は強くとか、ケースバイケースなのである。

アプローチ



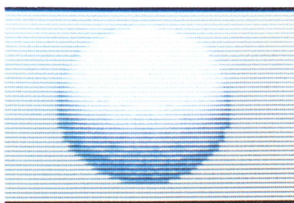
● アプローチショットは距離感が大切。

バンカーショット



● あまり弱く打つと、バンカーから出ない。

ヒットポイント



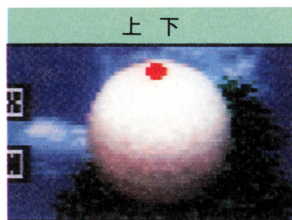
インパクトの強さを決めると、セレクトウインドーのボールのグラフィック上で、赤い点が動き始める。この赤い点は打点、すなわちヒットポイントを表わしている。簡単にいえば、ボールのどの位置を叩くか？ とい

うことである。

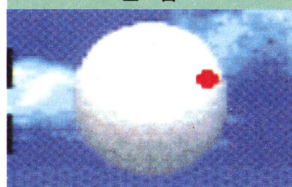
右の写真にもあるように、ボールの上を叩くことで低い弾道のボールが、下を叩くことで高い弾道のボールが打てるわけだ。

また、左右を叩くことで、ボールに左右変化をつけることが可能。左を叩けばスライス（右曲がり）、右を叩けばフック（左曲がり）がかかる。このヒットポイントの決定によって、自分の狙うポジションにボールを運ぶのである。要熟練。

上下



左右



ショット



さて、ここまでの行程で、ボールはショットされるわけである。これらの行程のうち、ひとつでもミスがあると、まともなショットができずに、とんでもないところにボールが飛んでい

ってしまうことに……。とはいえ、そのあと自分のミスショットをリカバリーするグッドショットが打てれば、それはそれでいい。ようは1打1打を大切にショットすることが重要なのだ。

オーガスタ

コース攻略



だいたい^{そうきおほ}の操作を覚えたところで、いよいよコースをラウンドしてみよう。上手^{じょうず}になるには、とにかく^{なんど}何度もプレーすること。この攻略ガイドを手元^{こうりやく}において、1打1打^だを大切にショット^{たいせつ}してほしい。ハンディ^{めぎ}0を目指せ。

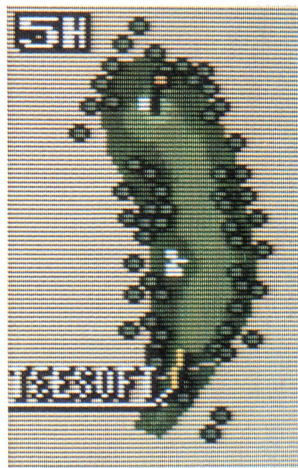
攻略コースガイド

この攻略ガイドは、ホールごと^{こうりやく}とを実景の写真を使って解説している。起伏^{きふ}やバンカーの深さがひと目でわかる反面^{はんめん}、距離^{きょり}を正確^{せいさく}に表示することはできない。したがって、ピンまでの残り^{のこ}の長さを知りたいときは、ゲーム画面^{あて}の右下のコース図と照らし合わせることをお勧めする。本文中では、ホールごとの攻略法をティーショットからグリーン^{しやしんちやう}まで、写真中の①、②、③……各ポイントに分けて解説する。

実写



ゲーム画面



ポイント解説



ホールナンバーの横に重要ポイント^{じゅうよう}をチャートで示した。とりえずゲームを先に進ませたい人は、ここだけを読んででもかまわない。なおこの付録は、あくまでもトーナメントモードでパーセーブ^{ぱーさーぶ}することを目的^{もくてき}に解説しているの、注意^{ちゅうい}してほしい。

グリーン解説



グリーンはアンジュレーション^{あんじゅれいしょん}（微細な起伏）に富み、芝^{しば}アシが非常に速い。ピン位置^{ひんち}が変わるだけで攻めかたも異なってしまう（トーナメントでは4カ所）。本文ではティーグラウンドから見たグリーンの形状と、ピン位置ごとの攻略^{こうりやく}を解説する。

HOLE



Tea Olive

PAR4

YARD 400

右側のバンカーはオトリだ！



あまりバンカーに近づけすぎると、ラフに入ってしまうので注意。すぐに打つのがベスト。

右側にあるバンカーが気になる1打目。ところがこれはオトリ。意識して左に打つ必要はない。右への風が5

メートルまでならまっ

やや弱めの寄せが効果的

1打目がフェアウェイまん中にきたら、グリーン手前のバンカーは気にせずここもまっすぐ。グリーンは転がりやすいので、弱めに打ち上げるのが上策。



この風の強さと方向、グリーンまでの距離なら右に4つ、61か。

バンカー横のピン位置に注意！



まずは小手調べというわけ、このグリーンは比較的平坦で攻めやすい。手前から寄せて、バーはここは左に2つか。



カップがバンカーのすぐ横に切られている場合のみ注意が必要。グリーン奥よりも、手前からのアプローチが○。

- ティーショットはまっすぐ打つ(①～③)
- 下だり勾配、1打目は転がしも可(①～③)
- バンカー横のピン位置は、フェアウェイ手前から転がして寄せる(③～④)



HOLE



Pink Dogwood

PAR5

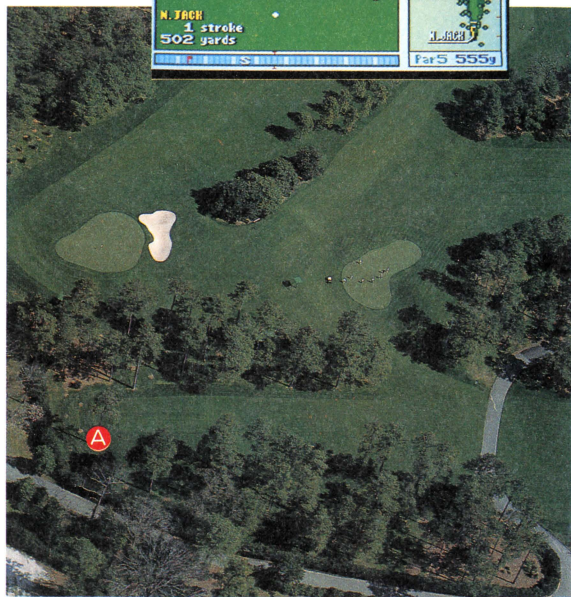
YARD 555

- ティーショットは少し左を向いて打つか、ドローで攻める (A～B、C)
- セカンドショットは大きめに (C～D)
- グリーン手前のラフに入れるな (B～E)

フェアウエー右のバンカーすれすれをよぎるように打つ

このホールのもっともノーマルな攻め方は、ティーショットをフェアウエー中央にあるグリーンの手前を狙ってストレートに打つ方法。この場合、ボールの落下地点はフェアウエーの平らなところになるうえ、セカンドショットのじゃまになるものがなくなるのだ。さらに、グリーンを転がして狙う場合も、花道から攻められるという利点まである。ただ、ティーショットをドローで攻めた場合に比べ、グリーンまでの距離が遠くになってしまうという不利な点もある。こうなると、よほどのフォローでもないかぎり、2オンは不可能になってしまう。3オン1パットでバーディー、2パットでパー。これがこのホールのノーマルな攻め方といえよう。

◆ティーショットはこの方向を向いてショットするのが得策といえよう。セカンドでグリーン手前へ。



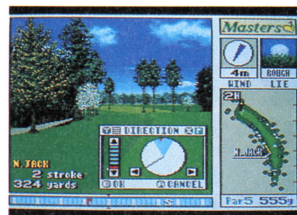
◆左を向わずにティーショットすると、もろにバンカーに突っ込んでしまう。要注意。



コースなりのドローボールで距離をかせぐ

ティーショットをコースなりのドローボールで攻めれば、よりグリーンの手前に飛ばせるので、2オンの可能性が出てくる。こうなれば2オン1パットのイーグル、2パットしてもバーディーと、チャンスが広がるのだ。

ただし、ショットミスでフックがかかってしまうと、左の林のなかに突っ込んでしまい、取り返しのつかないことになってしまう。ティーショットは、花道が開けるフェアウエーを狙うか、距離をかせぐかどちらかだ。



◆ティーショットをドローで打てば、イーグルの可能性も出てくる。ただし、いろいろな危険がつきまとう。

グリーン手前のくぼみに注意してショット！

セカンド、もしくはサードショットでグリーンを狙う場合、どうしてもネックになってくるポイントがある。右の写真をみるとわかんと思うが、グリーンの手前がガクッとくぼんでいるのだ。ここに直接ボールを落としてしまうと、ねかえされてしまうし、転がしてここに止まってしまうとピンまできつい上ば

りと距離が残ってしまう。そこで攻め方として考えられるのが、オーバー気味のショットを打って、グリーン奥につける方法。アプローチショットはピンの下につけるのが鉄則とされているが、このホールは例外。グリーン斜面に弾かれないように、ランニングアプローチで攻めることをおすすめする。



◆グリーンの手前が、大きくくぼんでいるのがわかる。このくぼみに直接ボールを落としてしまうと、弾かれてグリーンから飛び出してしまう。極力、転がして乗せるようにしよう。

見えないグリーンを狙う これは至難の技



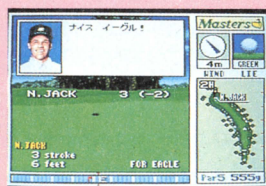
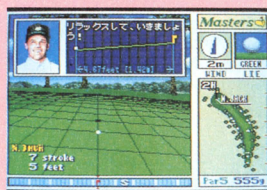
◆⑧地点からではグリーンが隠れて、距離感がつかみにくい。

ティーショットをコースなりのドローで攻めた場合、フェアウエー左の林がじゃまになり、その落下地点からグリーンが見えなくなってしまうことがある。たとえグリーンの方角がわかっているとはいえ、見えない場所を狙って打つのは難しく、おすすめできない。

序盤のロングホールでイーグルを奪取できるか？

ラウンドを始めたばかりの2番ホールで、いきなり冒険はしたくないという人も多い。しかし、これから先、徐々に難しくなっていくこのコースに対して、それはあまりにも消極的。精神的にも、序盤で勢いをつけるため、ここである程度の冒険をしておくのもいいことではないだろうか。

◆このホールあたりで6つも7つもたたっているようでは、ハンデイーキャップ0は難しい。



◆序盤でイーグルを奪取すれば、このあとのプレーにもよい結果が得られるかも？ 果敢に攻めよう。

HOLE 3 Flowering Peach

PAR4

YARD 360

- バンカー群の右サイドを狙う(A～B)
- フェアウエー右の木を避けよ(A～B)
- バンカーからの脱出を慎重に(C)
- グリーンは右から攻める(B～D)



狭いフェアウエーをうまくとらえる



▲ティーショットは、とにかくフェアウエー中央部左にあるバンカー群の右サイドを狙って打つと安全。どうしてもこわい場合は、バンカーの手前に刻んでみるのもいいだろう。セカンドショットで勝負だ。

ティーショットは、フェアウエー中央部左にあるバンカー群の右サイドを狙って打つと安全。どうしてもこわい場合は、バンカーの手前に刻んでみるのもいいだろう。セカンドショットで勝負だ。

木に当てると大ショック……

ティーショットで右を狙うあまり、右の木に当ててしまうことがある。そのときはフェードでコースなりに打てばよい。



▲フェードでコースなりにグリーンを狙ってみよう

バンカートゥバンカーに注意！



▲とにかくフェアウエーに脱出することを考えて、SWでショットしよう。

バンカーに入れば、まったときは脱出だけを考え、無理にピン方向へ打つことはない。へたをすると、バンカーから打ったボールがまたバンカーに入ってしまうこともあるのだ。

転がしてグリーンに寄せよう

グリーンは左方向に下だっている。ランニングアプローチをする場合、ピンが右側から転がしていけば、うまく左

にいってくれる。ただし、ピンがグリーン右奥にある場合はべつ。少々オーバー気味にピン方向に攻めるとよい。



▲グリーン右から転がして、ピンに寄せるのが無難。

HOLE 4 Flowering Crab Apple

PAR 3

YARD 205

- 初級者はグリーン^{りどり}の左の花道^{はなみち}から転がしてオンさせる(A~B)
- ロングアイアンでオンさせる(A~C)
- バンカーから小さく脱出する(D)

花道からグリーンにオンさせる

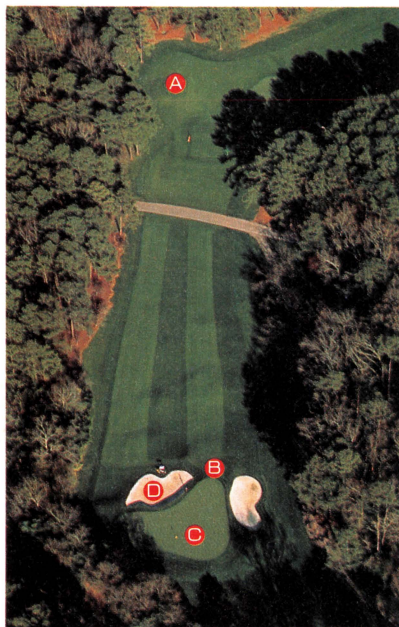
この距離^{きょり}のあるショートホール^{はなみち}は、ロングアイアンで花道^{こう}から転がしてオンさせるのが安全^{あんぜん}。花道^{はなみち}は、グリーン手前^{てまえ}のふたつのバンカー^{かん}の間。4番ホール^{かいだ}のグリーンは手前^{ばん}に下^{くだ}っているの^で、ボール^{てまえ}を転がして^くいっても容易^{ようい}に止^とまってくれるのだ。ピン^{ぴん}がグリーン右^{みぎ}にある場合^{ばあい}もやはり、ロングパット^{かく}覚悟^{こくご}で花道^{はなみち}から攻^せめるほう^が安全^{あんぜん}といえよう。ピン^いの位置^ちはどうあれ、とりあえずバーディー^{わら}が狙^{ねら}える攻^せめ方^{かた}である。



★風の影^{かげ}響^{えい}を考慮^{こうりょ}して、ロングアイアン^{はなみち}で花道^{こう}からグリーン^のに乗^のせるのが得策^{とくさく}。転^くがして乗^のせよう。



★ピン^{ピン}が右^{みぎ}にあると、かなり^{かなり}のロングパット^{ロングパット}になっ^なってしまうため、バーディー^{バーディー}はきびしくなる。



狭い隙間^{せまい}を狙^{ねら}うのだ

ピン^{ピン}がグリーン右^{みぎ}にあるとき、ティーショット^{ティーショット}を花道^{はなみち}から攻^せめるとバーディー^{かのうせい}の可能性^{ひく}が低^{ひく}くなってしまう。そこで、グリーン右手前^{みぎてまえ}にあるバンカー^{かん}とグリーン^{かいだ}の間^のを狙^{ねら}ってみる。うまくその隙間^{すき}に落^おとせばピン^{ピン}そば^{そば}に寄^よせられるし、失敗^{しっぱい}しても1パット^とのパー^せは取^とれる攻^せめ方^{かた}だ。



★グリーン^{かん}とバンカー^{かん}の間^のは極端^{ごくたん}に狭^{せまい}い。ここ^{ここ}を狙^{ねら}うには、かなり^{かなり}の技術^{ぎじゆ}を要^{よう}する。

★うまくバウンド^{バウンド}させられれば、バーディー^{バーディー}ばかりか、ホールインワン^{ホールインワン}も夢^{ゆめ}じゃない。



リカバリーには細心^{さいしん}の注意^{ちうい}を



★バンカー^{バンカー}ショット^{ショット}は飛距離^{とひきょり}がつかみにくい。こればかりは、熟練^{じゅくれん}して体^{てい}で覚^しえてしま^いうほかないだろ^うう。

あやまってグリーン手前^{てまえ}のバンカー^{かん}に入^いれてしまった場合^{ばあい}、グリーン^{よこなが}が横長^{よこなが}のためリカバリー^{リカバリー}がグリーンオーバー^{グリーンオーバー}しやすい。目玉^{めだま}になっているときのリカバリー^{リカバリー}はピン^{ピン}まで10ヤード^{10ヤード}として、SW^{SW}で40パーセント^{40パーセント}の力^{ちから}でショット^{ショット}するとい^いいだろ^うう。

HOLE 5 Magnolia

PAR 4

YARD 435



★ティーグラウンドから見たグリーンはたて長だが、セカンド付近から見るとむしろ横に長い。非常に起伏が複雑で、高度なバットが要求される。

- 左はワナ。それでも左を狙う (A～C)
- 堅実な人はまっすぐ打つ (A～B)
- グリーン左手前の土手には打つな (D)
- グリーン奥のピンは、パーで上出来 (D)

自信家はバンカー越え狙い

ティショット、2オンを狙う人は、2～3メートル程度の風なら左に3つ向き、2歩ぐらい足をフックさせてドローボールを打つ。強風時は微調整が必要。



◆鉄則通りに打てば、バンカーを越えてフェアウェイまん中のベストポジション。

土手の手前はハネ返る！

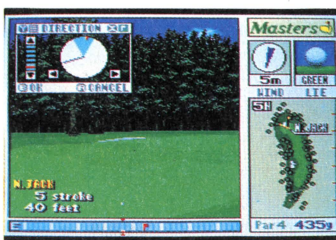


◆この第2打は、極端な例、思いきり右にアプローチするのもひとつの手だ。

寄せでは、グリーン横の土手の手前に注意。ここをキックするとボールははね返ってしまう。低い弾道で、土手の右、グリーンまん中を狙って転がすとよい。

2パット狙いで寄せが大事

このグリーンはとくに球アシが速い。グリーン奥から手前にすこしでも強く打つと、すぐにオーバーしてしまう。手前のフェアウェイでキックさせて転がすのが得策だろう。例外はグリーン奥にカップが切られている場合。これはピン横に高い弾道から落とすしかない。



◆手前から転がすといっても、強く打ちすぎるとバンカーまで達してしまう。そのうえこのアンジュレーション。写真の場合、左に4つやや強め。

HOLE



Juniper

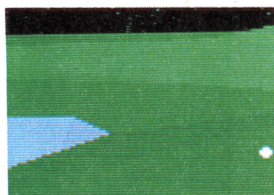
PAR 3

YARD 180

- 打ち下ろし。距離より短めに打つ(A)
- 直接カップ狙いよりも、手前でキックさせて転がしたほうが良い(A~C)
- バンカーは深い。大きく打ち出せ(B)

狙いはグリーン手前フェアウエー

このホールは、ティーグラウンドの位置がかなり高くなっている。したがって、実際の表示ヤードよりも短い感覚でティショットするように心がける。ここはショートしても大事には至らない。



●グリーン手前、ちょうどバンカーとの境のフェアウエーに落とす。この位置ならあとのパットにも有利。

バックスピングリカバリーのカギ



●バンカー内からの1打。高く打ち上げ、バックスピンドで好位置に。少しばかり大胆な気持ちで。

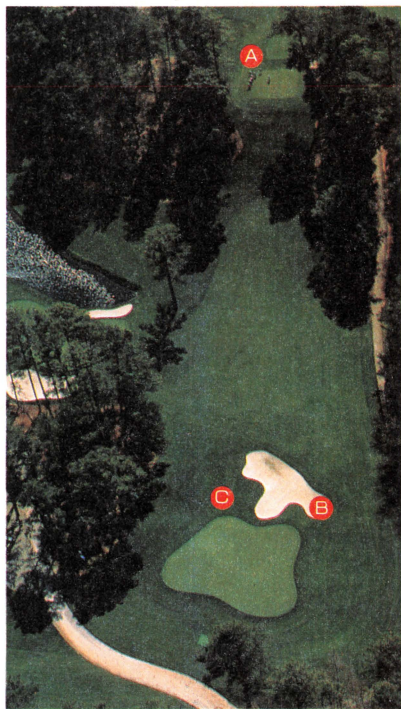
ティショットがバンカーに入ってしまったら、大きめに高く打ち上げよう。ピンを越えても、グリーンはバンカーから見ても奥から手前に下だり勾配となっているので、バックスピングがかかるからだ。

複雑な起伏は大胆に転がす

ティショットもしくはセカンドショットでグリーンに乗せるのはそれほど難しくない。問題はそれあとのパットにある。グリーン手前から転がした場合、奥へ上ぼり勾配となっているので、けっこういい位置を確保しやすい。しかし、一旦ピンから離れたところにボールが行ってしまうと、グリーン上の複雑な起伏に悩まされることになる。ピンが奥にあってグリーン手前から左に位置したときは、大胆に大きく打つこともここでは可能。



●ピン位置がグリーン左にある場合は注意が必要。右から左へ下だりぎみにマウンドしているので、力加減が重要。
●グリーンは手前から奥に向かって上ぼり勾配になっている。上ぼりのパットのほうが、はるかに簡単だ。



HOLE



Pampas

PAR 4

YARD 360

- ティーショットは狭いフェアウエーの真ん中に落とすのがベスト(A～B)
- グリーンエッジに落とす(B～C)
- グリーンをデッドに攻める(B～D)

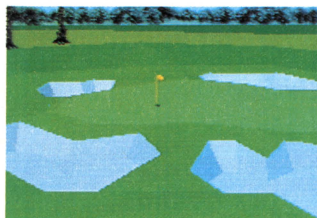
ただまっすぐ打てばいいのだ

ティーショットは、あれこれ考えずにまっすぐ1Wで打つのがよい。フェアウエーは狭いがまっすぐだし、1Wは風の影響を受けにくいからだ。とにかく、へたに小細工せずに、まっすぐそのまま打とう。



▲ティーショットはまっすぐ。とにかくまっすぐ打つことをこころがけよう。

ワンクッションでグリーンオン



▲この狭いスペースにボールを落とす。風の読みと力加減がポイントだ。

横長でピンを狙にくいグリーンだが、グリーンのエッジにボールを落とせれば、いとも簡単に、オンさせることができる。グリーン中央にオンさせてしまえば、ピンがどこにあってもワンパット圏内だ。

バックスピンでボールを止める

グリーンエッジに落とすとしてワンクッションさせる高球な技は使えないという人には、ピンをデッドに狙い、バックスピンで止める方法がおすすめ。ただし、グリーン手前に落としてしまうと、グリーンが手前に下っているため、ボールが戻りすぎバンカーに入ってしまうこともあるので注意。



▲少々大きめにショットして、バックスピンで止める。

▲戻りすぎてバンカーに入らないように注意しよう。



HOLE



Yellow Jasmine

PAR 5

YARD 535

- ティーショット、セカンドショットはコースなりに打つ(①～③)
- サードショットは右から転がす(④～⑤)
- コブの向こうに当ててオンさせる(⑥)



コースなりにウッドで飛ばす

ティーショットは向きを変えずにまっすぐ打つ。すると、フェアウェイ中央部にあるバンカーの左サイドに落ちる。その地点からセカンドを打つと林が邪魔になるので、少々右に直そう。そしてまた、フェアウェイ真ん中に打つのだ。



▲ティーショットはこのあたりに打つのがベター。もう少し左側でもよい。



▲セカンドショットはコースなりに、右へ打つとよい。次のショットが楽になる。

グリーンの右から転がしてオン

8番ホールのグリーンは、2段グリーンになっている。手前が低く、奥が高い。さらに奥はまた下だっていて、OBゾーンになっている。このグリーンを攻める場合、右手前からワンバウンドさせて転がしていくのが安全。ピンは必ず2段グリーンの奥にあるので、最悪でもピンの下につけることができるからだ。



▲グリーン右手前から、転がして乗せよう。距離を残しても、上のバットは楽だ。

コブに当てる

高等テクニック



▲左には、隠れるほどのコブが！

よりバーディーのとりやすい位置にオンさせるならば、グリーン左手前のコブに当ててオンさせよう。この場合、コブの向こう側に当てなければオンしない。手前に当ててしまうと、弾かれてラフに突っ込んでしまう。

HOLE



Carolina Cherry

PAR4

YARD 435

- ティーショットはまっすぐ打つ(㉠～㉢)
- セカンドショットは高いボールで攻めてバックスピンで止めるか、ドローをかけてランニングアプローチ(㉢～㉣)



ティーショットはストレートで

ティーショットでは、向きを変えずにそのまままっすぐ1Wでショットすれば、まず間違いなくフェアウエーをとらえることができるだろう。このとき、少しフックやスライスがかかってしまうとラフに突っ込む可能性があるの

で、しっかりとボールの中心を叩くようにすべし。ボールが曲がってしまうと、ラフに突っ込む可能性が高くなる。



グリーン手前のバンカーがじゃま

セカンドショットを打つ地点とグリーンの間にはバンカーがあって、まっすぐ狙うとバンカーがじゃまになってしまう。しかしこれは、高いボールでグリーン

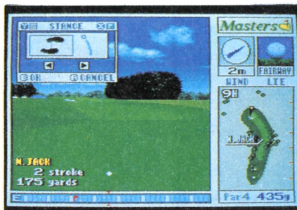
を攻めることで解消できる問題だ。このとき、グリーンをはずさないように、風を読んで、しっかりバックスピンをかけておくことを忘れずに。グリーン中央に落とせ。



▲バックスピンをしっかりかければ、ボールは止まってくれる。

グリーン右手前から転がして乗せるのも、ひとつの手だ

グリーン手前のバンカーを避ける方法はもうひとつある。ドローでグリーン右手前から攻める方法だ。グリーンは細長いので、多少距離を間違えたとしても、だいたいオンさせることができる。



▲この位置でクローズドスタンスをとれば、ドローがかかってくれる。



▲うまくバンカーの横を抜くことができれば、そこはグリーンなのだ。

■グリーンはうねっているが、ラインをよく読んでネジ込んでしまおう。



HOLE



Camellia

PAR4

YARD 485

- ティーショットは右方向に(㉠～㉢)
- グリーンは真ん中から乗せる(㉢～㉣)
- バンカーに入れてしまったら、短めにアプローチする(㉣)

フェアウエー左サイドには打つな

ティーショットをフェアウエーの左サイドに打ち込んでしまうと、セカンドショットのときに木やバンカーがじゃまになってしまう。とにかくティーショットは、フェアウエーの真ん中より右側に打つようにしよう。



▲フェアウエー左に打ち込むと、セカンドショットが打ちづらくなる。

ランニングアプローチでオン



▲グリーンの中から乗せれば、ピンの下側に付けられる。

グリーン右側とバンカー左の間を抜けるように、ランニングアプローチで乗せる。ただ、グリーンの右サイドとグリーン右のバンカーの間は狭いので、しっかり風を読んでショットしなくてはだめ。

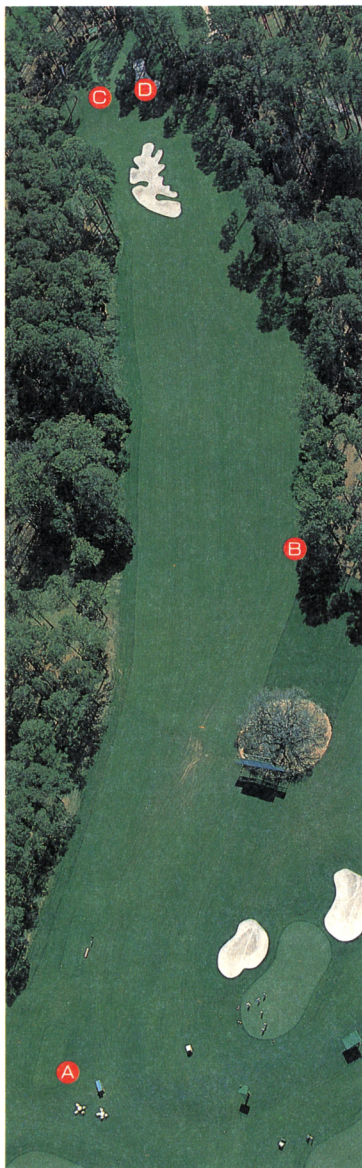
グリーンは左に下だっている

セカンドショットをあやまってグリーン右のバンカーに入れてしまったときは要注意。アプローチショットが少しでも大きすぎると、グリーンが左に下だっているの、大きくオーバーしてしまうおそれがあるからだ。気持ちショートするつもりでアプローチするとい結果が得られるだろう。



▲バンカーに入れると大変。

▲このホールは強く打ちすぎると大変危険もある。



HOLE

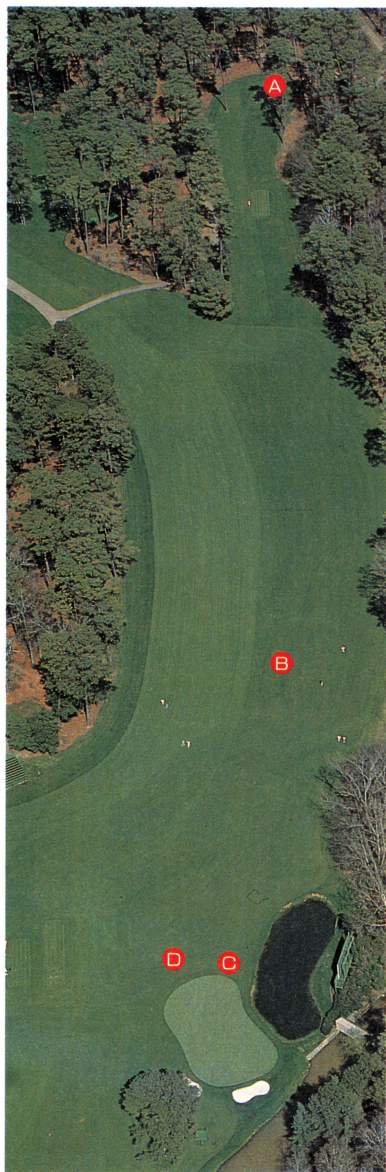


White Dogwood

PAR 4

YARD 455

- まっすぐ打てばフェアウエー(A~B)
- セカンドは大胆に右狙い(B~D)
- 上級者はグリーン手前に攻める(B~C)
- 池を背中にしてパットすべし(C)



ティー近くの樹木を気にせず打つ

ここのティーショットは風向きを考慮して、フェアウエー真ん中を狙う。できることならやや右狙いが理想。ここはとにかく2打目をできるだけ池に入れないですむようなポジションを確保することだ。うが、故意に曲げてはいけない。



◆どうしても池が気になってしまふポジションを確保することだ。うが、故意に曲げてはいけない。

池の左だけは絶対に避けよ！



◆あまり右に寄せすぎても、第3打で池向きになってしまうのだ。

◆グリーン手前に落とし、このポジションに寄せれば言うことなし。



セカンドショットを打ち上げるのは危険だ。もし、風が右から左に吹いていようものなら、たとえグリーンに届いたとしても蹴られて池に落ちるのは必至だ。ここはやや右方向を低めの弾道で転がすといい。とにかくテンブラは厳禁。

池に向かって傾斜するグリーン

グリーンは、右奥から池に向かって下だり勾配。しかも左ほど急な傾斜なので、池を背にしてパットするのが好ましい。グリーン右側からのパッティングは、気持ちショートするくらい弱めに打つ。



◆ピン位置が手前にあるときは、グリーン外からのパットも一手。奥からのパットはできる限り避けたいところだ。

HOLE 12 Golden Bell

PAR3 YARD 155

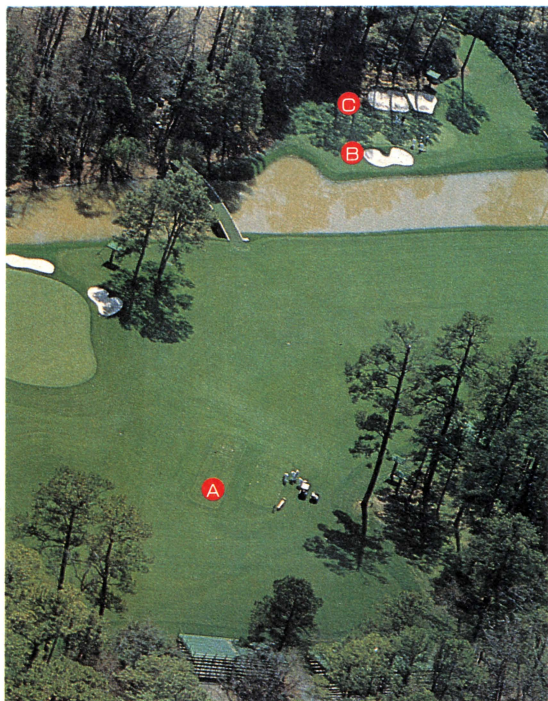
- 追風では6〜7番、向い風では4〜5番アイアンでボールの下を叩く(①〜③)
- 奥からのリカバリーショットはバックスピンを忘れずに。転がし厳禁(◎)

狭いポイントに正確に 落とす技術が必須条件



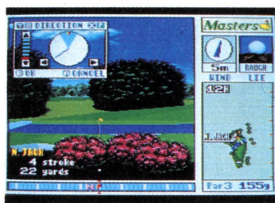
左にナメ右追風7メートル。に4つ6Iで強く。

距離は18ホール中、もっとも短い。しかし、グリーンにワンオンさせるのは至難の業だ。グリーン手前のクリーク、バンカー。グリーンをオーバーしてもふたつのバンカーとほとんど回復不能な土ラフがひろがる。したがってティーショットのクラブ選択が非常に大切になる。強い追風のときは、6〜7Iでバックスピンをかける。向かい風では、4〜5Iで強めのインパクトを心がける、これが鉄則。



手前はクリーク、奥はダート、そのうえ深いバンカーの難コース

パーセーブ狙いならグリーンの手前を目標にしたい。パットの方向にバンカーがなく、傾斜が上ぼりになることで、技術面はもちろんだ。心理的にも楽になるからだ。もし果敢にもバーディーを狙うなら、落とす位置はただ一箇所、手前バンカーとグリーンの間。右側に打つのは厳禁。グリーンにワンオンしても手前に急勾配なので、跳ねられてしまうのだ。



●グリーン奥からのリカバリーは、難。オーバースピンは、困。

●グリーンは手前に向かって急勾配の下だり坂になっている。手前バンカーにも注意。



●グリーン左に寄せよう。あとは慎重に寄せよう。

HOLE

13

Azalea

PAR 5

YARD 465

- 1打目の飛距離、風向き、強さで大きくスコアが変わるトリッキーホール(①~③、⑤)
- 2オン狙いか、川手前で刻むか(④)
- バンカーからのリカバリーは弱めに(⑥)

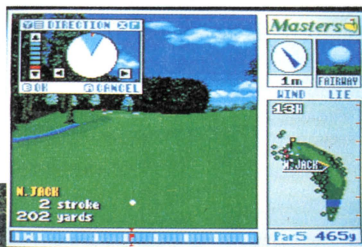
飛距離を稼ぎたいならクリーク横にドローボールを打つべし

このホールほど、上級者と初心者のスコアの差が開くところはない。グリーンに2オンすることが可能で、成功すればイーグルを狙える。反面ホール右側を流れるクリークにつかまれば、例外なく1打罰を取られてしまう。とりあえずティーショットはクリークの右をなぞるようなドローボールを打ちたい。まっすぐ打つのもいいが、あまり強い風だと、③地点付近の木立に入ってしまう、グリーン方面が狙いづらくなる。また、ドローをかけすぎると、クリークに落ちてしまうか、セーフでもラフに入ってしまうので、注意が必要だ。

2打目はもっとも気を使え

うまく②と③地点の間にティーショットを運ぶことができれば、風の状態によっては2オンも狙える。かといって、強引に狙っても手前のクリークに落ちれば元も子もない。まず、残り230ヤード以内で風がアゲインスト2メートル以下。残り200ヤード程度ならアゲインスト4メートル。これらの条件がそろって初めて2オンを狙える。距離は十分だが、風がアゲインスト6メートル以上のとき、これはもうクリーク手前にアイアンで刻んでいくしかない。また風以外に2オンを狙うときに重要なのは、必ずフェードボールで左から回していくことだ。心理的にクリークに沿うようにドローでボールを運びたくなるが、これはご法度。まず間違いなくウォーターハザードになる。最初は何度も落ちるだろうが、スコアを稼げるホールであることも事実なのだ。

◆この辺りにティショットを持っていければ、あとは運を任せるのみ。フエードを忘れずに。



◆2オンを狙うときは4Wで思いきり打つ。絶対の好手は左前。



◆右の木立からのアプローチは至難の業だ。

◆ドローをかけすぎて左のラフへ。フックで出すことに集中!

グリーン手前の攻防、ここが天国と地獄の分かれ目

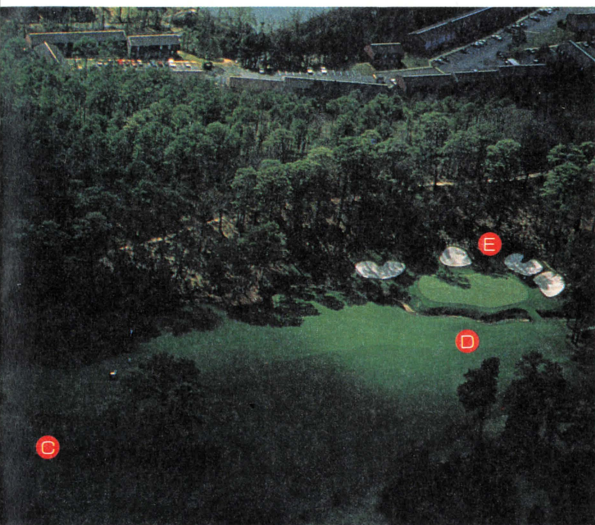
3オンでパーを狙っていくなら、ショートアイアンで確実にクリーク手前に落とす。

ここのアプローチはしかし、なかなか難しい。グリーンが急な手前下だりの傾斜になっているため、高いボールは蹴られてウォーターハザードになってしまう。ここはランニングアプローチで、グリーン

手前から転がしたい。奥にカップが切られているときはとくにこの方法が効果的だ。



◆クラブはSW、やや大きめに打つ。ショートしてクリーク落ちないように。
◆オーバーしてバンカーからアプローチするときは必ずバックスピンをかける。



グリーンはここもクリークに向かって下だり坂



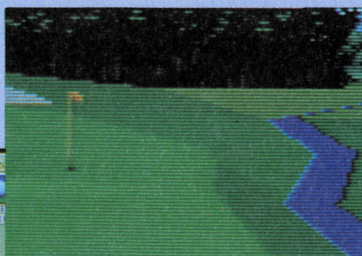
◆傾斜ラインが非常に大きく、手前に傾いているグリーン。

クリークに向かって急に下だっているばかりが芝アシも速いので、思いっきりグリーンの上を向いたラインでパットする。場所によってはわずか10フィートで7つくらい向きを曲げることもあるのだ。

クリークに落ちるべくして落ちる1打

風が左方向に吹いているのに、まっすぐに高く上げても、ふちに蹴られてしまう。グリーン越えても、ふちに蹴られてしまう。

こんなときボールは跳ね返ってしまい、ウォーターハザードで1打罰。それでもここはチャレンジしてみたい。失敗しても後のパッティング次第ではパーセーブできるからだ。



◆ホール左端からのアプローチは困難を極める。

◆このグリーン前の傾斜に何人か入りが立られることやら。

HOLE 14 Chinese Fin

PAR4

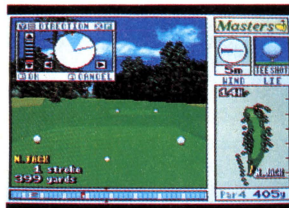
YARD 405



- 難所のあとのオアシス。大崩れもなく積極的にバーディーを狙える(A~C)
- 最短距離いなら左方向に打つ(A~B)
- グリーンは右側からパットしたい(C)

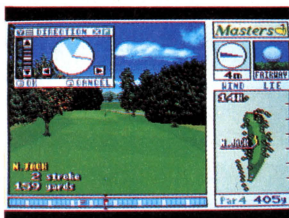
基本動作をもう一度チェック！

バンカーがなく、起伏の少ないフェアウェイなので、いままでのホールを抜けてきたキミにとってはとてもイージーに見えるだろう。ここは基本にかえってまっすぐに打つ。



◆こんなに風が強くてもまっすぐ打てば、フェアウェイはキープできる。

正確にまっすぐ打てば2オン



◆セカンドショットもまっすぐ打つ。第1打よりは風の影響を受けるが。

クラブの選択とインパクトの強ささえ間違えなければ、2オンは簡単だ。問題はどこにつけるか。グリーンは右下がりなので、左方向にランニングアプローチで乗せるのが良い。

右側のピン狙いはバックスピンで



◆グリーンは左から右に下りの傾斜になっている。下からのほうが傾斜に左右されない。アプローチは右側から。

■グリーン右側にカップが切られている場合のみ注意を要する。



グリーン左奥にカップが切られている場合は、セカンドを無難に打てればイージーパットだ。バンカーもないので、バーディーは比較的狙いやすい。

アーメンコーナー

コラム のワナ タイム

11、12、13番ホールは総じてアーメンコーナーと呼ばれている。池、木立、クリークなどがバランス良くレイアウトされた美しさ。それとは裏腹に、この3つのホールでマスターズの優勝争いから脱落していったゴルフファークが数多くいたことに、この名称は由来する。

このゲームでも見た目には美しいこれらの景観は、プレーヤーにとってみれば地獄のように感じられることだろう。

たとえば11番ホールの池。避けようとして、左に曲げすぎると、ラフにつかまる。12番、手前の池は言うにおよばず、グリーン奥の土の地帯にも悩まされる。樹木の下に入り込もうものなら2〜3打は覚悟しなければならぬ。13番のクリークは1ラウンドで2度落ちる危険性すらある。そうやって苦労したあとの14番ホールは天国のようにも感じられることだろう。

そう、いうなればアーメンコーナーはオーガスタの関所だ。耐えた人のみが、ホールアウト後の余韻に浸ることができるのだ。ここを制覇したとき、アンダーで回ることも夢じゃない。

■キャディーにこんなこと言われても泣くんじゃない。



DANGEROUS 危険地点 POINT

HOLE

11

■直接池ボチャしちやった人は、もう一度基本練習かな？

▲第3打を意識して左サイドを狙ったのはわかるけどねえ。ボールの跳ね方に祈るのみ？

HOLE

12

▲手前のウォーター・ハザードは仕方がない。でも奥の土の部分に入り込んでしまつたらタイヘンだ。

7 stroke 34 yards

Far 3 155y

HOLE

13

■左にドローをかけすぎて、こんなところで1打罰、トホホ。

5 stroke 46y

Far 3 465y

■失敗は成功のもと、チャレンジした結果がクリーク一直線でもいいじゃないか。

HOLE 15 Fire Thom

PAR5

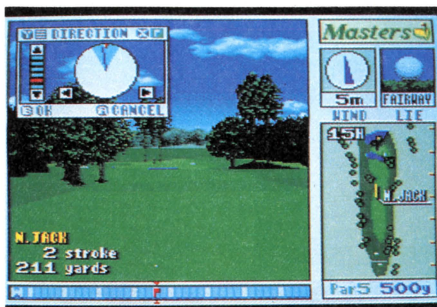
YARD 500

- 絶対の追い風時以外は刻んで攻め(①～③)
- 飛距離ができれば、2オン狙い(③～⑤)
- 上ぼりのフェアウエーに惑わされるな(④)
- バッティングは左からが効果的(⑤)

2オン狙いも刻み派も、残り距離のトリックにだまされるな!

ティーショットが、もし300ヤードを越えたら、2オンに挑戦したいものだ。確実に2オンさせるための条件はふたつ。5メートル以上の追い風と、残り距離が200ヤード程度までに飛ばしていること。じつはこのホールは上ぼり勾配になっているのだ。だから実際の距離よりもそうとう長い飛距離を要求されるわけだ。3Wでうまく飛ばしても200いくいかないか。まさに一難去ってまた一難。

上記のような絶好な状況でない限りは池の手前まで2打目を刻むのが無難であり、セオリだ。そして、刻むことを決めた場合にも、フェアウエーの上ぼり勾配はやはり影響する。ピンから池の手前まで、だいたい30～50ヤード。自分の残り距離からこの数字を引いただけでクラブを選択すると、大きくショートしてしまう。やや大きめのクラブで、それもアップ気味に打つのが、池手前に乗せるコツだ。



● 刻んでいくときは、池の手前までの距離を把握することが大切だ。が、あまり近づけすぎるのは危険。



● 成功例。見事に2オン。残されたバッティングの距離は長いが、よければバーディーは十分狙える。

● まさに2オンが狙える状態。残り211ヤード、追い風5メートル。

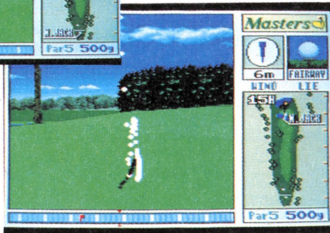
アプローチは大きめに、グリーンの右端を狙え!

うまく2オンできたときは、たとえイーグルをはずしてもバーディーチャンスが残るので心配いらない。3オン狙いのときに、落しどころが問題となるのだ。グリーンは右上がりだ。ここはやや大きめにグリーン奥を狙いたい。奥に打てばバックスピンをかけていても池ポチャは免れるからだ。寄せに自信があればグリーンの右側、ちょうどバンカーの上あたり狙いを勧める。成功すればグリーン上をうまい具合に転がり、ピンやや下からのイージーパットが保証される。



● 右奥は急激に下り、やがてなだらかに滑るように傾斜している。予想以上に曲がることもあるので、ラインは慎重に読むべし。

● 本来はピンをデッドに攻めたいが、ここはとりあえずピン奥につけて、バックスピンをかける。そのほうが安全だ。





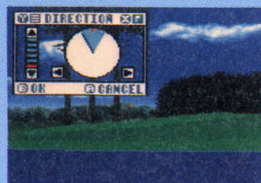
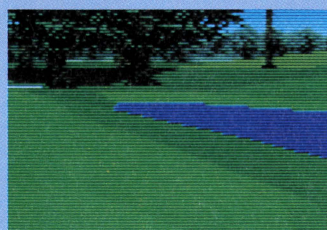
目指せ、300オーバーの ティーショット

このホールは第1打の飛距離と風の状況によって2打目の攻め方が異なる。第1打はドライバーコントロールをせずに、まっすぐ思いきり打つこと。300ヤードを越えるショットなら2オンだ。



このホールは比較的に向かい風の時が多い。あとは運

くどいようだが、池の 近くは危険地帯



グリーン手前の勾配はほとんど崖のよう。

グリーンの手前が切られている場合、難易度は急激に上がる。ここでグリーン手前狙いのアプローチがショートしてしまうと、縁に蹴られて間違いなく池ボチャになってしまう。グリーン上からのパットも弱めに打つこと。

HOLE 16 Redbud

PAR3

YARD 170

- グリーン右手前のフェアウエーでワンクッションさせてオン (A~B)
- 池に落とさないように、少々オーバー気味にショットする (A~C)



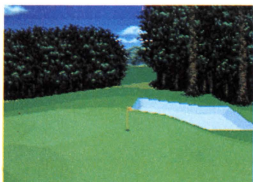
グリーンは左に下だっている

フェアウエーのほとんどが池のようなショートホール。グリーンの手前に、若干のスペースがあるだけだ。このホールでは、この狭いフェアウエーにボールを落とせば、いいスコアが出せる。ドロップで一度グリーン右手前のフェアウエーでクッションさせてグリーンに乗せると、うまいぐあいに転がってオンしてくれる。あとはパットの問題だ。



★このあたりでワンクッションさせて乗せるのがベターだ。

■グリーンは縦に長くなっている。



池ポチャだけは避けよう

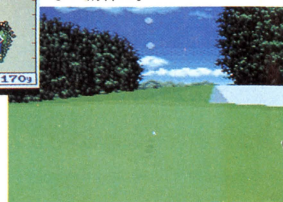


このホールのグリーンはタテに長いので、無理にB地点を狙ってボール

を落とさなくても、グリーンを外す危険性はない。方向さえしっかり狙って打つことができれば、C地点くらいに落としても安心だ。とにかく、ティーショットで方向をあやまると、池ポチャや、よくてもバンカー入りなんてことになってしまう。力加減よりも、方向性重視のホールだ。

●池に落として1打ベナルティーは痛い。

●オーバーしても悔まない精神だ。



HOLE



Nandina

PAR4



YARD 400

木に当たっても大丈夫



■向きを変えずに打てば、うまく抜けてくれる。



■木に当たってしまったとしても、残りの距離は200ヤードほどだ。

ティーショットは、向きを変えずに打てばたいがい、木には当たらずフェアウエーに落ちる。あやまって中央部の木に当たってしまうこともあるだろう。でも、その木に当たってしまったとしても大丈夫。木からグリーンまでは200ヤード強だから、4Wもしくは2Iでも十分に届く距離なのである。当然、グリーンに乗せにくくなりはあるが、いたしかたない。

グリーンは手前に下だっている



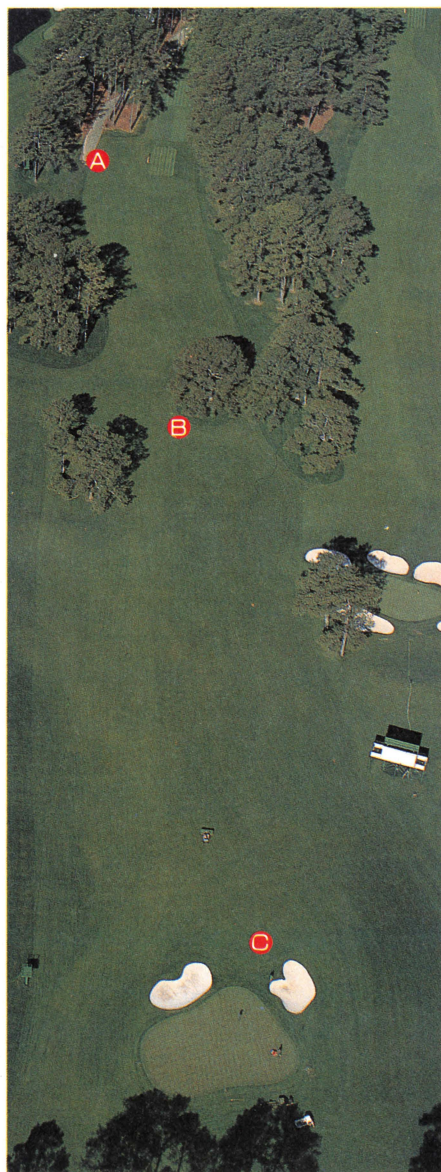
17番ホールのグリーンは、手前に向かって下だっている。そのためボ

ールを直接グリーンに落としてしまうと、手前に弾かれる危険性がある。それを避けるためにも、グリーン手前のフェアウエーでワンクッションさせる必要がある。ピンがグリーンの右端にある場合は、グリーンとバンカーの間に落とすとよい。

■手前からのランニングアプローチは、受けグリーンには持てこいだ。

■ピンの位置によっては、高い弾道で攻めることも。

- ティーショットはフェアウエーまん中の木を避けて打つ (A~B)
- グリーン手前でワンクッションさせてオンさせる (B~C)



HOLE 18 Holly

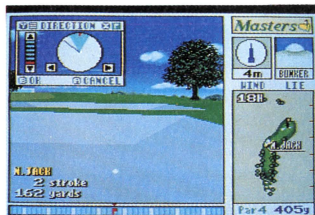
PAR4

YARD 405

- やや右向きストレートに打つ (A~B)
- フェードで攻める (A~C)
- 必ず大きめのクラブを選択 (B、C~D)
- バンカーショットはピンの上狙い (E)

ティーショットは向きを変えずにストレートにショット

右に大きく曲がった
ドッグレッグのホール
で、ティーショットの
目標が見つけない。
しかしここでは、向
きを変えずにまっすぐ打
てば、フェアウエーに
出る。フックがかかる
とバンカーに……。



▲ フォローで飛びすぎた
りすると、バンカー入り
して2オンはなくなる。

コースなりにフェード

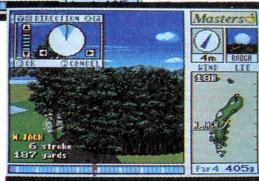
右の林に注意！

ティーショットで、絶対にバンカーに入
れたくない、グリーンに近づきたいとい
う人は、コースなりのフェードで攻めるべし。
これなら途中にバンカーもなく、よりグ
リーンの近くへ飛ばせる。ただしこのショ
ットを打つ場合、フェードがかかりすぎた
りすると右の林に突っ込む危険性がある。パ
ーディー狙いなら、この方法で攻めるべき。



▲ オープンスタンスで
フェードを打つ。成
功すれば、セカンドシ
ョットは花道の正面から

● 失敗して林に突っ
込んだら、6つ7つ
叩くことは覚悟して
おかねばならな
いだろう……。

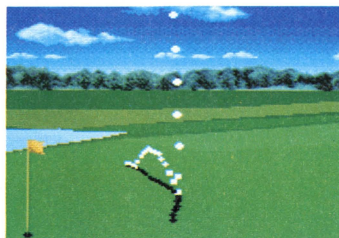


グリーンは手前に下だっている

最終18ホールのグリーンは受けグリーン。アプローチはピンの下につけるという鉄則を守るとしたら、ここはやはりランニングアプローチで花道から乗せるのが得策といえよう。このセカンドショットで注意すべきなのは、実測距離よりも大きめのクラブを選ぶこと。このフェアウエー後半は、上ぼり勾配になっているので、強いかな、と思ってもショートしてしまうことがよくあるのだ。ましてや高い弾道で寄せようとすると、ボールは弾かれてグリーンを外れてしまうことになる。低めに攻めるのが〇。



●ランニングアプローチで、この花道から転がして乗せるのがベター。

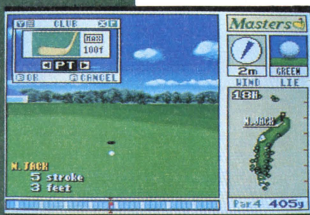


●クッションをさせる位置が悪いと、とんでもない方向へ……。

ピンの上に落とすようにバンカーショット

●セカンドショットがグリーン左のバンカーに……。緊張したトーナメント終盤では、あたりまえのように見られるこのシーン。
●ピンの上に落として、ボールをはねかえらせる。

アプローチショットが、グリーンを外れてバンカーに入ってしまう。よくあることだ。バンカーからピンを狙う場合、とくにこのホールのようにグリーン自体が傾いている場合、ピンの上を狙ってボールを落としてやると、いい結果が出る。ピンの上に落ちたボールはピンの方にはねかえるからだ。距離さえぴったりあっていれば、チップインだってありえないことではない。ピンの上を狙うこと。



●オーケーが出そうなくらいピンそばに寄せられることも……。

勝者の栄冠

どれだけ精神を集中できるかがゴルフの基本。集中力を制した者が、栄冠を勝ちとることができる！



オーガスタをかざる スターたち

今年で55回目を数える世界4大トーナメントの
ひとつ“マスターズ”。名門コース“オーガスタ”
でくり広げられた、ゴルフ選手たちの軌跡!!



’90年のマスターズ優勝は、
前年に続きニック・ファルドの手に輝いた。
全英オープンマスターは、
アメリカでもその地位を獲得したようだ。

選ばれたスターたちが、いつの時代も光り輝く

オーガスタゴルフコースは、
マスターズを開催するだけの目
的で設計され、造られた。それ
が’1934年のことだ。開催者は当
時、球聖と呼ばれたボビー・ジ
ョーンズ。招待者のみで行なわ
れるトーナメントだった。

マスターズに参加するためには
厳しい審査を経て、招待され
なくてはいけないのは今も昔も
変わっていない。参加者たちは、
世界のトップとの自覚と名声を
持ってオーガスタに集まるのだ。

だから、世界のトップスター

たちによる名勝負には古くから
事欠かない。’35年のジーン・サ
ラゼンとクレイグ・ウッドの一
騎打ち。’60年代、ジャック・ニ
クラス、アーノルド・パーマー、
ゲーリー・プレーヤーのビッグ
3は、つねにタイトル争いに加
わっていた。この年代のクライ
マックスは、’65、’66年のJ・ニ
クラスの連覇にとどめをさす。
そう、ニクラスこそがキング・
オブ・マスターズであることに
異論がある人はいないだろう。

ニクラス打倒を期して多くの

’87年全英オープン王者の肩書
きをひっさげて乗り込んでき
た、’89年のマスターズ。最終
日、65をマークしてスコット・
ホークにトップタイで並ぶ。
プレーオフ2ホール目の11番
でバーディーを取り、マスタ
ーズ初優勝。波の少ない安定
したプレーに定評がある反面、
堅実すぎるという理由で、ア
メリカではそれほど人気がな
い。続く’90年もベテラン、レイ
・フロイドとプレーオフを演じ、
みごと2連勝を飾る。

ニック・ファルド

トッププロたちが、しのぎを削
った。’67年のゲイ・ブルーアの
優勝はビッグ3時代の終えんを
決定づけた。’70年代にはジョ
ニー・ミラーの6連続バーディー、
トム・ワトソンの2度のプレー
オフ、数々の名勝負でマスタ
ーズの歴史は彩られていったのだ。



もとキャディーという肩書からデビュー。'80年、23歳という若さでいきなりマスターズを制し天才といわれる。これは歴代最年少優勝だった。'83年大会もV、'87年にはノーマン、マイズとのプレーオフに敗れるが、スコアは1位。彼を語るとき、アクシデントを恐れぬ攻めのゴルフというイメージがある。しかし、卓越したリカバリー技術があるからこそ、攻められるのだ。

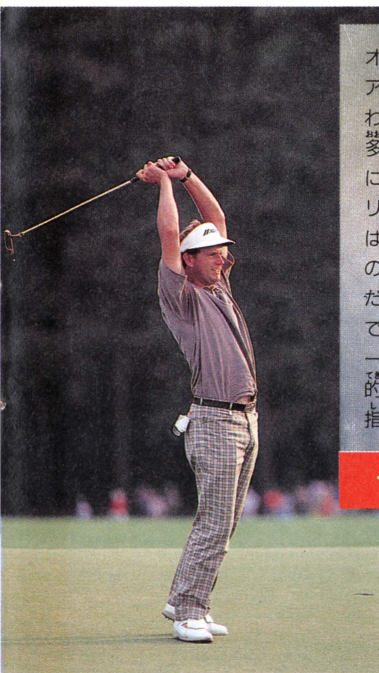
■'83年大会最終日、セベ・バレステロは15番ホールで、奇跡のリカバリーショットを成功させる。その勢いで、2度目の優勝もその手に。

◆マスターズを語るとき、誰もが最初に口に出す名前、それがジャック・ニコラスだ。もう51歳になるが、マスターズで毎年彼のV7の話が語られたのは、驚嘆のひと言。



“帝王”は'90年も健在だった。ジャンボ尾崎から譲り受けたというメタルシャフトで、300ヤードオーバーのショットを連発。7度めの優勝もまだまだ狙えると、ファンをおおいに喜ばせた。今までの6度のVを振り返ると、'63年に初優勝、'65、'66年にマスターズ史上初連覇と、'60年代はまさに向かうところ敵なし。アーノルド・パーマー、ゲーリー・プレーヤーと並んでビッグ3と呼ばれる。'74年以来なかった優勝をもぎ取った'86年の大逆転は、ニコラス健在を印象づけた。唯一マスターズの永久出場権を持ち、今年51歳になる。

ジャック・ニコラス



オーガスタは、米ジョージア州にある。だからというわけでもないが、優勝者は多くがアメリカ人。不思議に優勝と縁がなかったイギリス人が初めて勝利したのは、なんと'88年のこと。その勝者がサンディ・ライルだ。それも最終日、最終組で回り、最終18番で逆転バーディーを決めるという劇的な幕切れで。世界でも屈指の剛打ぶりが彼の魅力だ。

サンディ・ライル

■'88年、ライバルの急迫を退け、ついにイギリス人初のチャンピオンとなったサンディ・ライルは、クラブを振り上げて、喜びを表わした。



人気、実力とも世界のトップクラスにあるが、なぜかマスターズの優勝とは縁がない。'86、'87年と連続して2位。しかも後者はプレーオフの末の敗戦。悪天候の中行なわれた'89年大会もファルド、フロイドに1打及ばず3位。それでもファンが期待する彼のゴルフの一番の魅力は、どのホールもピンをデッドに狙うダイナミックさにある。

グレッグ・ノーマン

'87年のマスターズ最終日は、人気ナンバーワンプレーヤーグレッグ・ノーマンとラリー・マイズそしてセベ・バレストロス3人のプレーオフとなった。45ヤードのチップインバーディー勝利の女神はマイズのもとに。

地元オーガスタ出身ということもあって、熱狂的ファンは多い。しかし、10位以内に入ったのはただの1度しかない。その1度が、ノーマン、バレストロスと演じたサドンデスのプレーオフの結果つかんだ優勝である。プレーオフの2ホール目、45ヤード離れたグリーン外から、チップインバーディーを決めたあたりの度胸は並み大抵のものではない。

ラリー・マイズ

マスターズの勝利の行方は神のみぞ知る

'80年代に入って、ひとりのプレーヤーが注目を浴びる。キャディーからプロゴルファーに転身したセベ・バレストロスだ。'80、'83年の2度、マスターズを制しているが、彼の素晴らしいところは絶妙のリカバリー、パッティングにあった……。

マスターズの開催者であり、

コース設計者でもあるボビー・ジョーンズの造ったグリーンは、どのホールも複雑な起伏に富み、非常に滑りやすいので有名だ。このグリーン上の攻防が、マスターズとほかのビッグトーナメントとのもっとも大きな違いといえるだろう。

そしてもうひとつ、忘れちゃ

ならないのが「アーメンコーナー」の存在だ。'85年の大会ではトップ争いを演じていたカーティス・ストレンジが13番ホールでトリプルボギーを叩き、戦線離脱している。そして'78年の中島常幸。この年、初めて参加した中島は同じ13番ホールで、13打という大叩きをしてしまう。

“パットの名手”、“美しいスイング”など、ゴルファーなら誰でもあこがれる形容をほしいままにしている。彼の魅力はその通り、ゆったり流れるようなスイングと、振り子式に打つパッティングにある。マスターズにおいてその技術は、'84年に結実した。この年の優勝以来、マスターズでは3位が2回、4位が2回と安定した成績を残している。'89年は10番でボギーを叩き、プレーオフに残れず3位。今年こそはの声も多い。



今年のマスターズはどうなる？

セベ・バレステロス以来、'80年から昨年までの優勝者は全員現在も活躍中だ。トム・ワトソン('81)、ベン・クレンショー('84)、ペルンハルト・ランガー、ラリー・マイズ('87)、サンディ・ライル('88)、ニック・ファルド('89・'90)、そして帝王ジャック・ニクラス。彼らに、いまだマスターズの優勝なき“王者”グレグ・ノーマンを加えて、今年のマスターズも熱く、緊迫し

た戦いか繰り広げられるだろう。

たとえば'86年、ジャック・ニクラスの大逆転でV6、'87年のマイズ、ノーマン、バレステロス三つ巴のプレーオフのような戦いは、いつ観ても手に汗を握る。4月11日(『遙かなるオーガスタ』は4月5日発売)に始まる'91年マスターズも期待大。

人気の面ではG・ノーマンに匹敵するベン・クレンショー。オーガスタの難しいグリーンは、まさに彼のようなパットの名手が有利だ。'84年以来的の優勝を望むファンの声も高い。

今度はキミがスターになる番だ!!

『遙かなるオーガスタ』でトーナメントモードを選ぶと、キミはまさしくマスターズの舞台に立つことになる。インシャルで記された本物のスタープレーヤーといっしょにホールを回る快感、キミの腕次第では優勝することも不可能ではない。コンスタントに上位でコースアウトできるようにすれば、次はスコアアタックに徹するのも悪くない。

そしてキミの1打1打はす

TOURNAMENT MENU

Rank	Player	Score
1	Player - L.W.	-6 (18)
2	Player - K.G.	-5 (18)
3	Player - T.M.	-5 (18)
4	Player - G.T.	-5 (18)
5	N. JACK	-4 (18)
6	Player - C.P.	-4 (18)
7	Player - S.P.	-4 (18)
8	Player - G.N.	-4 (18)
9	Player - M.R.	-4 (18)
10	Player - T.K.	-3 (18)

Map of the course showing the 1st hole and the 18th hole.

べて記録され、カートリッジ内に保存される。それらの細かい記録とスコアからはじき出されたデータからハンディキャップも与えられるのだ。これを励みにしてガンバロウ。

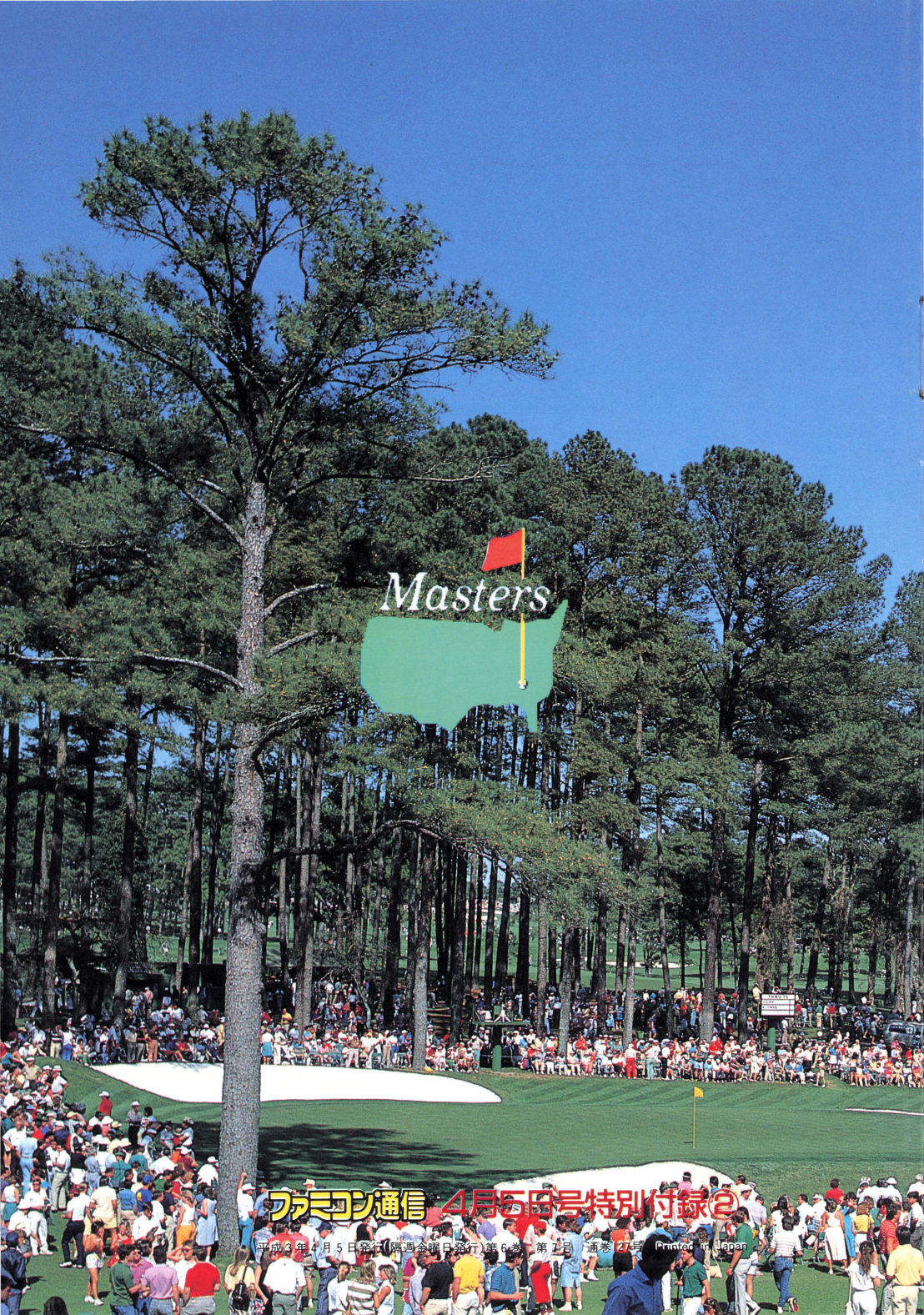
アンダーパーで回れば、ホールごとの順位を見るのも楽しみにするというもの。

細かいデータを盛り込んだ個人成績表。ハンディからパーセーブ率まで豊富な情報だ。

5 GEORGIO

Rank	Player	Score	Rank	Player	Score
1	ハンディ・キャップ	3	7	ラウンド	7
2	ロング・ドライブ	307(y)	8	ホールインワン	0
3	ニアピン	8(f)	9	アルバトロス	0< 0.02
4	ロング・パット	46(f)	10	イーグル	1< 0.72
5	チップ・イン	13(y)	11	バーディー	35(24.12)
6	フェアウェイ・キープ	80.0(2)	12	バギー	70(48.32)
7	パー・セーブ	73.1(2)	13	ボギー	32(22.12)
8	ハイ・スーンスコア	73.3	14	ダブル・ボギー	6< 4.12
9	ハイ・スーンパット	1.4	15	その他の	1< 0.72

Rank	Player	Score	Rank	Player	Score
1	24-35-63	7	6	35-42-77	41
2	33-36-69	7	7	38-41-79	45
3	35-37-72	17	8		
4	38-35-73	20	9		
5	41-33-74	34	10		



Masters

ファミコン通信 4月5日号特別付録②

平成2年4月5日発行(隔週金曜日発行)第6巻 第2号 通巻127号 Printed in Japan